НИНДЗЯ

ВАРИАНТ АРХЕТИПА ПЛУТА

Наблюдатель слышал только мягкое шуршание ветра среди деревьев. Конечно, это слышали все охранники, патрулирующие по своим обычным маршрутам, петляющим среди деревьев и зданий деревянного весеннего дворца даймё. Расположившись на тонкой ветке намного выше, лесной эльф, одетая в тёмно-зеленую, облегающую одежду, внимательно изучает их маршруты. Бесшумно, она прыгает на соседнюю крышу, ползёт в тени покачивающихся ветвей, ища открытое окно даймё, и теплый свет и хриплый, пьяный смех, исходящий изнутри.

Когда он отлучился, гоблины разграбили его лагерь и остались там. Это было абсолютно понятно для наблюдающего гнома, одетого в тёмный кожаный доспех, который затаился среди кустов бамбука. Они даже забрали его меч, он с ненавистью смотрел на гоблина, радостно демонстрирующего его другим собратьям. Лёгким движением гном, приподнявшись, обломал стебель бамбука, соорудив метательное копьё, и нацелил его на гоблина-обидчика. Сбалансировав своё метательное копьё, гном начал сооружать ловушки.

Человек, одетый в черно-красный кожаный доспех и с железной маской на лице, начал медленно понимать, что откусил гораздо больше, чем сможет прожевать. Прямое столкновение с тремя тяжело вооружёнными воинами сёгуна будет означать верную смерть. Потянувшись к поясу, человек достаёт маленький круглый предмет и с силой бросает его под себя, при столкновении с землёй предмет взрывается яркой вспышкой, а человека окутывает густой дым. Воины прикрыв свои глаза и держа мечи наготове начали медленно отступать. Когда дым рассеялся стало понятно, что человек пропал, но он почти наверняка где-то поблизости, готовый напасть в любую секунду.

Скрываясь в храмах на вершинах гор или шныряя среди листвы в лесу, или блуждая по заброшенным улицам городов, ниндзя остаются тихими и безжалостными убийцами, верными лишь своему клану. Ниндзя могут быть родом из всех слоёв общества, а ниндзя-кланы часто набирают в рекруты тех субъектов, при наблюдении за которыми узнают страшную тайну или будущий рекрут ворует особо важный предмет, или проявляет мастерство владения оружием и склонность к насилию. Кланы безжалостно тренируют своих новобранцев, чтобы те овладели своими телами и умами, в конце этого процесса рекрут, обычно, в совершенстве овладевает своими навыки, теряет разум или умирает. Это делается не без причины: каждый клан ожидает чего-то конкретного из своих рекрутов, и ниндзя, которые скитаться по миру, как правило, выполняют свои обязательства перед кланом.

Обязательство - это конкретное указание от хозяев клана, которое ниндзя обязательно должен выполнить, или его собственный клан начнёт охоту за ним. Жизнь ниндзя опасна, и обычно заканчивается смертью или предательством, но некоторым хитрым ниндзя удается избавиться от сковывающих обязательств перед своими хозяевами, создав свой собственный клан или найдя способ жить иначе.

Ци

Начиная с 3-го уровня, вы получаете запас духовной энергии, известный как Ци, который вы накапливаете на протяжении всей своей службы в качестве ниндзя. Эта энергия представлена очками Ци, и количество ваших очков Ци, равное двум третям вашего уровня ниндзя (2 на 3-м уровне, 4 на 6-м уровне, 6 на 9-м уровне, 8 на 12-м уровне, 10 На 15-м уровне и 12 на 18-м уровне). Этот пул очков Ци является кумулятивным и суммируется с любыми другими очками Ци, которые вы получаете от других классов или умений. Вы можете использовать эти очки чтобы активировать различные Ци-трюки, которые того требуют, и все потраченные очки Ци восполняются по окончании короткого или продолжительного отдыха.

Некоторые из ваших умений Ци требуют от цели спасброска. УС такого спасброска определяется следующим образом:

УС спасбросока Ци = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Бонусные навыки

На 3м уровне вы получаете владение навыком Акробатика и инструментами отравителя. Если вы уже владеете одним или двумя из этих навыков, то вы можете вместо этого получить владение одним из навыков из списка плута, или одним набором инструментов ремесленника, соответственно.

Трюки ниндзя

Как ниндзя, вы изучаете несколько Ци-трюков, как часть ваших постоянных тренировок на службе у клана. На 3-м, 9-м и 13-ом уровне вы получаете два трюка, которые вы можете выбрать из следующего списка:

Парящий журавль. Вы путешествуете по высотам мира без страха. Всякий раз, когда вы получаете повреждения от падения с высоты, уменьшите этот урон наполовину.

Кроме того, вы можете прыгнуть и потратить 2 очка Ци, чтобы увеличить расстояние или высоту вашего прыжка, умножив расстояние на ваш модификатор Мудрости (расстояние лил высота увеличиваются минимум в два раза). Вы совершаете такой прыжок так, как если бы у вас был разбег не менее 10 футов, даже если вы этого не сделали. Как обычно, прыжки требуют использования действия движения, и вы по-прежнему не можете прыгать дальше или выше, чем позволяет ваша скорость передвижения (хотя вы можете увеличить скорость своего передвижения с помощью действия Рывок, как обычно).

Мастер побега (требуется 13-й уровень). Вы узнаете секреты, как беспрепятственно передвигаться и освобождаться от любых пут. В качестве бонусного действия 5 очков Ци. Если вы это сделаете, то до конца вашего хода труднопроходимая местность не будет создавать помеху для вашего передвижения, и любые заклинания или волшебные эффекты, которые уменьшат вашу скорость или заставят вас стать парализованными или опутанным, немедленно прекращаются. Во время своего хода, в котором вы используете эту способность, вы также можете потратить 5 футов движения, чтобы автоматиче-

Клан ниндзя

к10	Первое слово	Второе слово	Обязательство клана
1	Нефритовая	Рука	Отомстить всем членам определённой дворянской семьи.
2	Халцедоновый	Император	Убить всех членов враждебного клана ниндзя.
3	Ониксовый	Глаз	Уравновесить весы чести и бесчестья.
4	Непорочная	Пика	Оттачивать свое мастерство при любой возможности.
5	Благородная	Тень	Выследить, захватить или убить людей за голову которых назначена награда.
6	Горящий	Скорпион	Узнавать опасные и ценные секреты.
7	Слепой	Дракон	Воровать жизненно важные и очень ценные предметы для клана.
8	Звёздный	Демон	Захват или убить императора, короля или аналогичного человека.
9	Эбонитовый	Дух	Защитить или убить членов конкретного святого ордена.
10	Осквернённый	Клинок	Повторите бросок дважды, вы получаете оба обязательства.

ски освободиться от не-магических ограничений, таких как наручники или привязанная веревка. Вы можете использовать эту способность в свой ход, даже если вы подвержены состоянию, которое не даёт вам использовать бонусное действие.

Всё может быть оружием. В можете использовать свой безоружный удар, как если бы это были два одноручных оружия, которыми вы владеете, каждое из которых обладает свойствами фехтовальное и лёгкое, наносящее 1к6 дробящих повреждений плюс ваш модификатор Силы или Ловкости. В отличие от боевых искусств монаха, ваша Скрытая Атака работает как обычно при совершении безоружной атаки с этим трюком.

Кроме того, вы можете потратить одно очко Ци и бросить любой объект, который держите в одной из рук, с преимуществом на бросок атаки. Такие объекты считаются оружием дальнего боя, которым вы владеете (и, следовательно, могут нанести дополнительные повреждения от вашей Скрытой Атаки), также вы добавляете ваш модификатор Ловкости и бонус мастерства на бросок атаки. Обычно, такие объекты наносят повреждения, равные 1к6 плюс ваш модификатор Ловкости, тип повреждений определяет Мастер, но они могут наносить больше или меньше повреждений, на усмотрение Мастера. Целью брошенного объекта может быть существо на расстоянии, равному вашему модификатору Мудрости, умноженному на 10 футов (минимум 10 футов), или на более дальнем расстоянии (с помехой), равному двукратному диапазону.

Безупречный удар (требуется 13-й уровень). С практикой приходит совершенство, и то, что когда-то было проблемой для вас, стало относительно простым. Когда вы делаете бросок атаки и вам не нравится результат, прежде чем вы узнаете, что атака попадёт или промажет, вы можете потратить 4 очка Ци для повторения броска без преимущества или недостатка, добавив модификатор Мудрости к новому результату (минимум +1). Вы по прежнему можете нанести повреждения от Скрытой Атаки, если у начального броска было преимущество. Вы должны использовать результат нового броска, предоставленного этой способностью.

Сотня лиц. Вы обладаете сверхъестественным искусством маскировки. У вас есть преимущество во всех проверках скрытности, чтобы смешаться с толпой (необходимо 5 и более человек вокруг вас).

Кроме того, вы можете потратить два очка Ци, чтобы наложить заклинание *маскировка*, используя ваш УС спасброска Ци, вместо УС спасброска заклинания.

Безупречные ноги. Вы обладаете сверхъестественным чувством равновесия и имеете преимущество на проверки Акробатики, чтобы сохранять равновесие на любой опоре, независимо от того, насколько она мала.

Кроме того, ваши шаги настолько быстры, что вы можете получить сцепление с водой и другими жидкостями. Когда вы используете действие Рывок в свой ход, вы можете потратить одно очко Ци для увеличения получаемого движения на сумму, равную половине вашего модификатора Мудрости (округляется в большую сторону) умноженного на 5 футов (минимум 5 футов). Когда вы активируете эту способность, на протяжении этого хода вы также можете перемещаться поверхности любой жидкости, как если бы эта поверхность была твердой. Неспокойная вода или подобные может рассматриваться как труднопроходимая местность, а жидкости, которые могли бы нанести повреждения при погружении в них (например, кислота или лава), все равно будут наносить повреждения при контакте. Если вы прекратите движение, стоя на жидкости, то в начале вашего следующего хода вы начнете погружаться в неё, но вы можете использовать действие Рывок и потратить очки Ци на эту способность еще раз в начале этого хода, также вам необходимо пройти не менее 10 футов в течение этого хода.

Владение формой (требуется 9-й уровень). Вы в совершенстве овладели своим телом и разумом. В качестве действия вы можете сосредоточить свой разум и сконцентрироваться, потратив 3 очка Ци, и применить на себя заклинание *улучшение характеристики* на самом низком, возможном уровне заклинания. У вас может быть только один из активных эффектов этого заклинания и использование этой способности снова отменяет предыдущий эффект.

Владение духом (требуется 9-й уровень). Вы оттачиваете своё Ци, чтобы стать идеальным оружием, увеличивая силу ваших ударов силой воли. В качестве бонусного действия вы можете направить Ци в свое оружие и начать концентрацию, расходуя 3 очка Ци. В течение часа или до тех пор, пока этот эффект не закончится, любое оружие, которое вы владеете, считается магическим, добавляя половину вашего модификатора Мудрости (округляется в большую сторону; минимум +1) в качестве бонуса для бросков атаки и повреждений.

Этот бонус не суммируется с другими, аналогичными бонусами, присущими некоторым магическим оружиям.

Чувство сердцебиения (требуется 13-й уровень). Вы можете сосредоточиться на энергии Ци скрытой в других, и можете ощущать, когда они рядом. В качестве бонусного действия вы можете потратить 3 очка Ци и начать концентрацию. Если вы это сделаете, вы можете почувствовать точное количество и приблизительное местоположение гуманоидов и зверей, укрытия или стены не мешают вам. Это чувство действует в радиусе, равном ваш модификатор Мудрости умноженный на 10 футов (минимум 10 футов). Активация этой способности также увеличивает дальность действия вашей способности слеповиденье (если она у вас есть) на аналогичное расстояние.

Дымовая бомба (требуется 9-й уровень). Вы узнаете секрет создания дымовых бомб, мощных взрывчатых веществ, которые позволяют вам мгновенно исчезнуть. Когда вы выполняете действие Отступления, перед тем как двигаться, вы можете потратить 3 очка Ци, чтобы использовать дымовую шашку и исчезнуть. Если вы это сделаете, существа в радиусе 5 футов от вас должны преуспеть в спасброске Телосложения против вашего УС спасброска Ци, или потерять возможность использовать реакцию до начала своего следующего хода. Использование дымовой шашки также делает вас невидимым до начала вашего следующего хода, или пока вы не атакуете кого-либо.

Туманный шаг (требуется 9-й уровень). Вы можете направить свою энергию Ци чтобы исчезнуть в мгновение ока. В качестве бонусного действия вы можете потратить 3 очка Ци для телепортации в место, которое вы можете видеть на расстоянии, равном ваш модификатор Мудрости умноженный на 10 футов (минимум 10 футов). Вы можете сделать проверку Ловкости (Скрытность) как часть этого действия, если место куда вы телепортируетесь скрыто. Если вы хотите, вы можете оставить небольшой (длинной один фут или аналогичный) несущественный объект в пространстве, которое вы освободили.

Завеса смерти (требуется 13-й уровень). Вы обладаете непревзойденным умственным контролем над своим телом, и вы можете заставить свое сердце остановиться. Потратив бонусное действие и 3 очка Ци, вы можете наложить на себя заклинание *притворная смерть* на срок до нескольких минут, равный вашему модификатору Мудрости, после чего вы можете продлить эффект, но должны бросить спасбросок от смерти в начале каждой дополнительной минуты пока вы остаётесь под эффектом заклинания. Вы можете закончить этот эффект бонусным действием в свой ход, даже если вы подвергнетесь воздействию, не позволяющему вам бонусные действия.

Теневой колон

На 17-м уровне, в качестве бонусного действия, перед атакой в свой ход, вы можете потратить 7 очков Ци, чтобы создать свой теневой клон. Клон появляется на незанятом пространстве в пределах 30 футов от вас, которое вы можете видеть, если он имеет укрытие, то может сделать проверку Ловкости (Скрытность), используя ваши параметры, после чего немедленно делает одну атаку, исчезая в конце вашего хода.

Сделайте бросок атаки оружием для теневого клона, как если бы вы атаковали сами, используя ваши параметры и оружие, которые вы сейчас держите в руках. Атака наносит обычный урон при попадании, и если клон уменьшает ХП своей цели до 0, то вы немедленно получаете 2 очка Ци. Клон может воспользоваться вашим умением Скрытая атака, и вы, и клон можете совершить Скрытую атаку в том же самом ходу. Вы и ваш клон считаетесь союзниками для всех целей, и вы до конца вашего хода получаете преимущество на атаки против цели вашего клона.

Участники проекта:
Photoshop и дизайн: /u/the_singular_anyone
Посетите **Walrock Homebrew** чтобы узнать больше!
http://walrock-homebrew.blogspot.com

Графика: Артур Гурин, Андри Валлин, Энтони Фоти, Ноа Брэдли, Питер Тикос, Джоэл Густак, Рэй Ледерер, Виталий «Глорох» и Джеффрой Торанс

Выражаем благодарность людям с ресурса reddit и tumblr, /u/Smyris за его помощь и /u/skybug12 за его инструкции по Photoshop.

Группа перевода:
Перевод: r0ot35
Photoshop: r0ot35
Вёрстка: r0ot35

При поддержке сайта **Dungeons&Dragons.ru**
http://www.dungeonsanddragons.ru